#2
J!
Revista
JOGUE
Sandman
Um clássico imperdível
da nossa geração.
Se você é um desses que gosta de dizer que
HQ é coisa de criança e que seus roteiros são
previsíveis, sugiro humildemente que deixe de
lado suas opiniões e leia já esta indicação.
Felipe Tabarini
Redação
Sérgio Bernardo
Diagramação

A fênix

Obra prima de Neil Gaiman e menina dos olhos da Vertigo -- linha mais adulta e obscura de HQs da gigante DC Comics -- Sandman nasceu em 1989, das cinzas de uma HQ homônima, criada na década de trinta, que beirava seu cancelamento pela cruel "Crise das Infinitas Terras" (assunto que vale uma matéria totalmente única em sua homenagem).

Sandman nasceu em 1989, das cinzas de uma HQ homônima

De forma quase experimental, o título foi entregue a Neil Gaiman sem qualquer restrição criativa, a não ser por um pequeno pedido: que o nome original fosse conservado. Ao invés de um super-herói, Gaiman fugiu dos padrões e criou Sandman, ou Sonho, em português.

Rei do mundo dos sonhos, Sonho é uma entidade nascida no momento em que a primeira coisa viva sonhou e é membro de uma família denominada "Perpétuos", composta por ele, seus irmãos e irmãs: Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio; cada um responsável por seu respectivo reino, os perpétuos podem ser vistos como conceitos personificados, sendo que deles dependeria o equilíbrio de tais conceitos em todo o universo.

Como deuses olimpianos

J!

Sobre essa estrutura, Gaiman criou uma base para moldar um universo e uma mitologia própria, brincando muitas vezes com personagens históricos e fatos ocorridos, assim como com as próprias mitologias clássicas, mostrando como o toque de Sonho e de seus irmãos transformam a vida dos mortais que de alguma forma atravessam seus caminhos.

Tais entidades estão acima desses conceitos humanos

Lendo desde a primeira edição, podemos notar a transição de Sonho do patamar de "deus" autoritário, que põe em jogo a vida de mortais por mera questão de orgulho ou demonstração de poder, até sua forma mais amigável, capaz de ter empatia pelos que o rodeiam. Ainda que definições de bem e mal não possam ser aplicadas muito facilmente ao protagonista e muito menos aos demais perpétuos, entende-se, no decorrer das histórias, que tais entidades estão acima desses conceitos humanos. Traço que Gaiman provavelmente pegou emprestado dos deuses gregos, já que suas personalidades são semelhantes às de Sandman.

Esqueça a pancadaria

Vale a pena ressaltar que nessa HQ você dificilmente encontrará confrontos físicos. Tudo em Sandman pende primeiro a um significado poético e profundo. Gaiman gosta muito de trabalhar com esses conceitos e, se a cada fim de edição você parar pra entender o que ele realmente quis dizer com cada situação, sua compreensão da história tomará novos rumos.

> *Tudo em Sandman pende primeiro a um significado poético e profundo*

Se você ainda está aqui (e eu realmente espero que você esteja), creio que ao menos uma pequena chama de curiosidade tenha se ascendido.

Por onde começar

J!

Quer saber por onde começar a ler uma HQ com mais de 27 anos, e que possui setenta e cinco edições originais (fora os spin-offs e edições especiais)? Eu poderia ser purista e pedir para você começar do início, porém a arte da primeira edição não é muito convidativa, e pode desanimar novos leitores não iniciados em HQs como essa. Por isso, recomendo que antes de ler a primeira edição, você procure conhecer a Nº31 (Três setembros e um janeiro), que apresenta uma história isolada onde fica clara a relação de alguns dos irmãos, assim como todo o clima da HQ, que é tão característica de Gaiman. Tenho certeza que ela vai te motivar a iniciar essa obra maravilhosa que é Sandman.

Fique ligado na Revista JOGUE para mais indicações e novidades sobre o mundo das HQs.